no.160
1981年 3/1
アミューズメント通信

ゲームマシン

GAME MACHINE
Semi-monthly Publication
AMUSEMENT PRESS INC.
9-16, kamiyamacho, kitaku, OSAKA 530

MARCH 1, 1981　発行所 アミューズメント通信社　編集・発行人 赤木真澄　大阪市北区神山町9-16（山名ビル）〒530 ☎06(314)0309　郵便振替 大阪307852 年間購読料（送料共）7,200円

JOU総会

優良機製造9社表彰

青少年非行化防止やロケ管理徹底を図る

上の写真はJOU内田理事長からナムコ・市瀬課長に表彰楯が贈られるところ

日本娯楽機オペレーター協（事務局＝東京都渋谷区渋谷三の六の二、第二矢木ビル、☎四〇九一五二三二、内田博理事長、組合員数四十二社、略称JOU）では二月十二日、熱海・つるやホテルで第八回通常総会を開催するとともに、JOUが選んだ「昭和五十五年度優秀機械」のメーカーに対する表彰式を行なった。

総会ではまず五十五年度事業報告と決算報告が行なわれ、「概況」としてテーブルTVゲーム機における基板等の活発な動きがあったほか、低学年向けゲーム機に見直しがあったが、いぜんインベーダーブームの〝後遺症〟が強かったため、同組合での取扱い高においても景品類は前年に比べ少し増加したけれど、機械類の取扱いは著しく低下した――と総括。活動面では例会、ロケ見学のほか海外（中国）の遊戯施設視察、ロケーション管理の徹底化、青少年非行対策など多様な事業を進めたとの報告があった。

五十六年度事業計画、予算案についても詳しい説明があり、従来の事業活動内容をさらに進めていくことが確認されたうえ、今年は六月にヨーロッパの遊戯施設視察を実施する計画も発表した。なお今年発足した全国オペレーターの新組織のNAOについて、JOU組合員はそれぞれNAOに加入することが、前回例会（十二月）に続き再び確認された。

以上で総会は終了、引き続きサン電子「ルート16」、エルコム「パッティングメイト」など新製品紹介があり、共同購入などについて各種議論されている。

上の写真はJOU総会のようす

2年ぶりの最優秀賞はパックマン、クライマー

優秀機械メーカーの表彰では今回二年ぶりの最優秀マシンが二機種選ばれたほか、特別にアイデア賞が設けられるなど話題の多いものになった。

最優秀＝①㈱ナムコ（パックマン、ピッチイン、ジャンボドラえもん）、②日本物産㈱（クレージー・クライマー、ムーンクレスタ）。

優秀＝①任天堂レジャーシステム㈱（スペース・ファイアバード）、②交亜産業㈱（平安京エイリアン）、③レジャック㈱（国盗り合戦）、④㈲こまや製作所（ケロケロパックン）、⑤㈱ホープ（ラウンド消防車、アップルパンダ）、⑥加藤鈑金工業（ミニメリー、カンカンポッポ）。

アイデア＝宝化学㈲（親子木馬）。

以上について表彰が行なわれたが、今回はとくにメーカーの開発姿勢について評価した点が注目されている。表彰式のあと、出席したメーカーとの間で懇談会が開かれ、各メーカーの今後の商品展望などが披露された。

翌十三日、JOUの一行はチャーターバスでイトーヨーカ堂茅ヶ崎店遊園地（㈱友栄経営）など鎌倉方面を見学したのち横浜にて解散した。

10めんにATE詳報②

タイトー、日物のコピー紛争にピリオド

和解正式成立

和解成立し握手するタイトー・中西常務（右）と日本物産・鳥井社長

(株)タイトー（本社東京、コーガン社長）と日本物産(株)（本社大阪、鳥井末治社長）は、「スペースインベーダー」に関する民事訴訟について二月四日、正式に両社が和解した。和解によりタイトーは日本物産についての民事訴訟をとり下げることになり、また日本物産はタイトーに対し製造許諾料を支払うことになった。

これは既報（第158号）のとおり両社が和解のための合意がなされた結果正式に和解が行なわれたもので、二年間に及ぶ両社の争いはこれで幕を閉じたことになる。なおTVゲームのソフトに関するコピー紛争は、以上のほかいくつかの裁判所を舞台に多数繰り広げられているが、今回の和解はそれらの争いにも影響を及ぼすものと見られている。

広原氏（元セガ社副社長）逝去

広原昇氏（ひろはら・のぼる＝元セガ社副社長）が二月五日午前二時十分、心不全のため東京の橋本病院で逝去した。八十一歳。茨城県出身。葬儀は二月七日午後二時から東京都目黒区碑文谷一の二十二、円融寺で。喪主は長男広原一民氏。

戦後発足して間もないローゼン・エンタープライゼスに昭和三十年相談役として入社して以来、現在日本のゲーム場の基本とされるガンコーナーづくりをはじめ、ロケーション開発に多大の功績を残した。四十年、ローゼン・エンタープライゼスと日本娯楽物産（旧サービスゲームス）の合併で(株)セガ・エンタープライゼスの常務取締役。四十六年同社副社長。五十三年、健康上の理由で副社長を辞任し、以後取締役相談役になっていた。

JAMMA（メーカーの協会）

17日に臨時総会

日本アミューズメント・マシン工業協会（本部東京、中村雅哉会長、略称JAMMA）では二月六日、東京にて第一回理事会を開催し、今後の組織固めや協会事業について協議し、総会日程、事務局設置なども決定した。

理事会そのものの議事内容はさほど明らかではないが、今後にわたる決定事項は次のとおり。

臨時総会は、予定されていた期日を延期し、三月十七日午後二時から東京・品川のホテルパシフィックで開かれることになった。臨時総会では改めて役員選任が行なわれることになっているが、このためまず会費納入による会員資格確定、役員立候補案内をへて総会招集通知を行ない立候補制による役員選出を予定している。なおJAMMAの「会費基準」中とくに売上高基準」については理事会で検討することになっていたが、従来どおりの基準で総会に諮るとしている。「入会規程」については再検討中で、その結果は総会で発表されるもよう。

なお二月中旬現在JAMMAの加入状況は正会員が八十社、賛助会員が十三社。事務局長は元、(協)機械電子検査検定協会管理部秘書役の古藤真三氏が就任、事務局は次のとおり設置されることになった。

JAMMA事務局＝東京都千代田区永田町二の十の二、永田町TBRビル七〇二号（三月二日入居予定）。

NAO（オペレーターの協会）

23日に設立総会

日本アミューズメント・オペレーター協会（事務局＝東京都渋谷区渋谷一の八の三、安田ビル、☎四〇七－八七一一、発起人代表＝内田博氏、略称NAO）では、「実行委員」が中心となって組織固め、会員募集を進めているが、このほど創立総会を三月二十三日、東京・新宿のセンチュリー・ハイヤットホテルで開くことになった。

NAOは十二月二十三日の発起人総会によって一月一日発足が決まったが、その後発起人から選出された「実行委員会」で組織固めを進めてきたもので、実行委員の手により一月から三月にかけて各地で「説明会」を開き、広範囲にわたる会員募集を続けている。その結果、二月中旬現在で会員数はすでに約百五十社となるほどだが、設立総会までに約三百社になるようさらに努力を続けているもの。

入会金は一律三万円。会員は運営機械台数によって五ランクあり、年額で次のとおり。Ⓐ十一台以上百台未満＝三万円、Ⓑ百台以上千台未満＝六万円、Ⓒ千台以上二千台未満＝九万円、Ⓓ二千台以上＝十二万円、Ⓔ二十以上の都道府県に及ぶ地区で運用＝二十四万円。準会員＝三万円。会費が高いほど議決権が大きくなるという付録つき。

JAPEA（遊園施設の協会）

12日に設立総会

全日本遊園施設協会（本部東京、略称JAPEA）では、このところ発起人会を重ねているが、二月九日の会合で、おおよその組織づくりのメドがついたもようである。

これにより三月十二日東京・八重洲のホテル国際観光で設立総会が開かれ、役員構成や組織に関する事項について審議される見通しとなった。なお事務局は二月一日からオープンし、すでに事務を進めている。JAPEAの会員数は二月中旬現在約四十社とのこと。

JAPEA事務局＝東京都渋谷区渋谷一の十の三、司ビル、☎四九八－四七六七。

ごあいさつ

先般来、両社間に於いて係争中でありましたゲーム・マシン「スペース・インベーダー」につき、日本物産(株)は模倣であることを認め、(株)タイトーに対し、許諾料を支払うことで円満に解決致しました。

本件解決にあたり、両社は業界内に於いて創作に対する権利尊重と秩序確立を図る為、互に一層の努力をいたすことを合意致しました。

この度の粉議に関し、業界各位に多大のご迷惑をお掛け致しましたことを深くお詫び申し上げ、謹んで円満解決のご報告を申し上げます。併せて皆様のご理解と今后一層のご愛顧を、お願い申し上げます。

昭和五十六年三月

株式会社 タイトー　代表取締役 ミハイル・コーガン
日本物産株式会社　代表取締役 鳥井末治

TVゲーム機

著作権対象に

米国ITC、ミッドウェー社支持の決定

「ギャラクシアン」で画期的な行政判断示す

米国ミッドウェー社（本社イリノイ州フランクリンパーク、マロフスキ社長）が日本のTVゲーム機メーカーを含む二十六社を相手どって、米国・国際貿易委員会（略称ITC）に「ギャラクシアン」コピー機の輸入差し止め請求していた訴えについて、ITCはミッドウェー社の主張どおり認めた〝勧告決定〟を一月九日付で下した。これによりTVゲームのソフト保護について米国では大幅な前進を見せた。

ミッドウェー社の訴えは昨年六月受理され、その後同社が指摘した企業二十六社（当初十九社だったが後に増えた）についてITCによる徹底的な（聴聞、証言を含む）調査の結果、一月九日付で次のような行政法上の判断がITCから示された。すなわち――

①「ギャラクシアン」のロゴ同様その語はミッドウェー社の所有する有効な商標である、②TVゲーム機「ギャラクシアン」はその著作権が保護されうるものである、③ミッドウェー社は「ギャラクシアン」の米国著作権を所有している、④告発されたゲーム機はすべて「ギャラクシアン」についてのミッドウェー社の著作権を侵害している、⑤「ギャラクシアン」や同様の名前やロゴをもつこれらのゲーム機はミッドウェー社の商標権も侵害している、⑥明らかにこれらのゲーム機を輸入、販売し、しかもミッドウェー社の同意を得ていない被告（企業）はすべて米国関税法第三三七条に違反している。

以上のITC決定について同社は、同社が「ギャラクシアン」についてナムコから許諾を得て、米国で独占的権利を得ているが、その権利を踏みにじるゲーム機や基板の輸入行為に対し、行政的権威のある排除命令を求めてきたわけで、今回のITC決定は大きな成果となったとしている。またこれにより「ギャラクシアン」に関し一段とコピー一掃に努めるとともに、「パックマン」「ラリーX」（以上ナムコによる製造許諾品）、「スペース・エンカウンターズ」、「スペース・ザップ」、「ゴーフ」についても同様の厳しい態度で臨むとしている。

同社のITCへの訴えについては既報（第149号）のとおりで、具体的な企業名を挙げ、「ギャラクシアン」に関して「不公平な競争と輸入行為があり、これを放置すれば米国のTVゲーム機産業が破壊される」との根拠で、問題の機種の輸入禁止および発注停止を求めたもの。

ITCではこの訴えを受けて、関税法第三三七条に基づき米国内の一産業を破壊する傾向のある商標権侵害や商業協約違反行為があるとする理由および不法輸入の存否について調査するとの決定を昨年六月に下し、調査に乗り出していた。

今回のITC決定は、とくに第二項に見られるとおりTVゲーム機が著作権の対象となるとの判断を示した点で画期的とされている。著作権や工業所有権が有効に認められている米国での行政判断とはいえ、歴史的な決定となったことは事実で米国内でもゲーム機でこれほどの判断を獲得したことは大きな成果とされている。

ジュークボックスによるベストヒット10（セガ社提供）

順位	曲名	レーベル	演奏者
1	恋人よ	UMI	五輪真弓
2	愛はかげろう	ユニオン	雅夢
3	ひとり上手	アードバーグ	中島みゆき
4	ブランデーグラス	テイチク	石原裕次郎
5	恋のハッピーデート	エピック	ノーランズ
6	大阪しぐれ	コロムビア	都はるみ
7	奥飛騨慕情	トリオ	竜鉄也
8	万里の河	エレクトラ	チャゲ＆飛鳥
9	セクシーナイト	ビルボックス	三原順子
10	帰ってこいよ	ビクター	松村和子

全日本地区：1月17日～1月30日の2週間

コナミ工業「スクランブル」許諾

米国スターン社と英国サミット社に

コナミ工業(株)（本社大阪府豊中市、上月景正社長）ではこのほど、同社TVゲーム機「スクランブル」に関して、日本国内では同社製品総発売元のレジャック(株)（本社大阪、柴田登茂三社長）から発売されるとともに、海外二社と同機に関しての業務提携をとり決めたことを明らかにした。

海外については米国スターン社（本社シカゴ、ゲイリー・スターン社長）は北米などについて、英国サミット・コイン社（本社サウスウェールズ、ドン・ラスト会長）にヨーロッパ地域について、基板販売という形でそれぞれ実質的な製造許諾を行なったもの。「スクランブル」はさきほどのATEで「ウルトラドーム」など三機種とともに発表され話題になったものであるが、とりあえず「スクランブル」について今回業務提携が確定したことになる。

米国センチュリに

「ルート16」、テーカン通じ許諾

サン電子(株)（本社愛知県、前田昌美社長）では同社TVゲーム機「ルート16」に関し、海外市場に対する営業権を大筋で(株)テーカン（本社東京、柿原孝社長）に認めたことを明らかにした。

またテーカンは米国のセンチュリ社（本社フロリダ、エド・ミラー社長）に対し、同機に関して製造許諾したと発表した。センチュリ社から発売される同機の市場は日本、ドイツ、英国、スペインの四ヵ国を除く全域となっている。

「フェニックス」も

なお米国からの情報によると、センチュリ社に対しては別にTVゲーム機「フェニックス」に関して米国のアムスター社（本社アリゾナ州フェニックス）から製造許諾を受けた（アメリカ大陸全域を対象に）とされている。同機は昨年倒産したジージーアイ(株)（本社東京、小栗武夫社長）所有のTVゲーム機のようだが、日本ではタイトーが製品化しているもの。

「11PM」も驚く

デコDCシステム、麻雀で

上の写真は「11PM」でDCシステムが紹介されているようす

データイースト㈱（本社東京、福田哲夫社長）のTVゲーム機〝DCシステム〟と「テレジャン」が二月四日、日本テレビの番組「イレブンPM」で、話題性のある商品として紹介された。

この番組は毎週愛川欽也、かたせ梨乃の司会で目新しいものをよく紹介しているが、今回はインベーダーブーム以後のTVゲーム機の変化のひとつとしてとりあげたもの。

番組には同社製品とともに営業の金子幸造氏が出演し解説したが、レポーターの飯塚文雄が〝DCシステム〟に驚いたり、一方では漫画家の黒鉄ヒロシらが「テレジャン」を囲んで静かに麻雀をするなど、かなりの話題をふりまいたことになる。

なお「テレジャン」はこのほど麻雀用品の大手販売店が取り扱うことになったとのこと。

任天堂アメリカ

現代法人すでに11月から活発に活動

任天堂㈱（本社京都、山内溥社長）の米国現地法人がすでに昨年十一月以来本格的な活動に入っていることがこのほど判明した。

現地法人の名は「ニンテンドー・オブ・アメリカINC」でニューヨーク市ブロードウェーに本社事務所を設けている。

社長は荒川実氏で、主に米国とカナダのマーケットに対する任天堂製品販売の拠点となっており、昨年十二月以来TVゲーム機「レーダースコープ」「ヘリファイア」などの発売を開始しているもようである。なお同現地法人の設立自体は昨年四月に行なわれていた。

神戸ポートアイランド完工

新交通システムの　ライナー開業

神戸市が十五年の歳月と総事業費五千三百億円を投じて建設した神戸港内の人工島「ポートアイランド」の主な公的施設が完成したのを機会に、二月四日、島内でポートアイランドの完工式が行なわれた。また同日、神戸・三宮とポートアイランドを結ぶ神戸新交通システム「ポートライナー」の開業式も同交通の三宮駅で行なわれた。

ポートアイランドは昭和四十一年以来、六甲山系の山や斜面を削った山土などを運んで埋め立てた周囲十四キロ、面積四百三十六ヘクタールの人工島。外周が取扱量世界一のコンテナヤードを中心とするポートエリアになっているほか、中央部北側がコミュニティスクエア、その南がインターナショナルスクエア、その周辺にサービスエリア、公園・緑地の五つのエリアに区分されている。このうちポートエリアはすでに順次使用され、コミュニティスクエアの公団住宅も昨年から入居を始めており、現在約二千人が住むところとなっている。

三月二十日から開催される「ポートピア81」はインターナショナルスクエアで百八十日間開かれることになっており、現在その最終準備が進められている。とくに「ポートピア81」に併設される遊園地「ポートピアランド」については、ほとんどの建設を終え、全体の運営会社㈱ポートピアランドが設立されるなど、オープンへむけて急速に準備活動は活発化してきている。

論潮

製造許諾制

TVゲーム機のコピー機やコピー基板がひそかに出回ったり、大々的に宣伝して売られたりするようになってから、すっかりルール違反に対する感覚が麻痺しているように見えると言えば、それはAM業界に対してまだ甘い期待を持っているということになるのだろうか。TVゲームのコピーをめぐって、まだいくつか裁判所を舞台に争そわれているケースがあるとはいえ、全般的にコピーものが幅広く出回っているわりには、そうした厳しい事態になっている例は少ないように思えるのである。現実に進められている製造許諾などのルールがやがてマーケットの低迷を打破し、安定した経営を保障するカナメとなるはずだ、というのが甘い期待だとするとこれは救いがたい状況だ。

TVゲーム機でなくともよい。ある商品が売れるものだとして、さてその商品の模倣品を売ることのどこに正当な権利があるだろうか。もし正当な権利があるとすれば、そのオリジナル商品のメーカーのライセンス（許諾）を得た場合だけである。グッチやサンローランや、要するに世界のブランド商品が売れているとして、さてそれらのニセモノを売ることが社会的問題となり、罰せられるのは現在の社会の常識ではなかったろうか。

ところでTVゲーム機のコピーについてはよくこういう反論がある。つまり許諾料が二万円とは高すぎる、他産業なら3%程度ではないかと。ならばコピーを作らなければよいのではないだろうか。そうすれば高いと言われる許諾料を支払わなくて済むわけだ。もちろん許諾を受けずにコピー機を販売するなら、それはオリジナルメーカーの諸権利（必要なら金額に換算することができる）を侵害することになる。

要は許諾料が高い安いでなく、正しい業界発展をめざすという方向で、これらの問題に対し総合的にとりくむ必要があるということだ。公表されない料金を云々することで問題はなにひとつ解決しない。

建築基準法

施行令改正で担当官ら研修

建築基準法施行令がこのほど改正されたため、昇降機ならびに遊戯施設について特定行政庁担当者を対象とした研修会が二月十二日から二日間、東京で開かれた。同施行令の改正点は、遊園施設建設に大いに関連があり注目されるが、詳しくは次号以下で解説する予定である。

社名変更

三和商事（旧・技建興発・旭川営業所）＝旭川市東光8条五、☎（〇一六六）三一－七八六一、高野昭治社長。

関西サン・アミューズメント㈱（旧・桂商会）＝宝塚市南口二の十二の十二、☎（〇七九七）七三－四四四四、高木満社長。

事務所移転

㈱新日本企画・青森営業所＝青森県むつ市新町十二の四、☎（〇一七五二）二－七七八〇。

㈱大都製作所・大阪営業所＝大阪府吹田市金田町五の十、☎三八五－一二二五。

新 全国ゲーム場★ガイド

第21回 東京・新宿の巻（その2）

上の写真は「ゲームファンタジア・イズミ」の1階でメダルゲーム場、2階はフリッパーコーナー。円内は「イズミ」「マジックランド・セントラルロード」両店の店長・宍戸順一氏

今回は新宿駅東口の第二回目として、歌舞伎町の中央通りと劇場通り（歌舞伎町一番街）を中心にとりあげた。ゲーム場マップは前回と重なる部分があるが、データについてはその都度掲載し重複を避けている。

この界隈は新宿でも最も人通りの多い繁華街で、深夜になればさらに賑わいを増す。飲食店はもとよりゲーム場もオールナイト営業が普通である。

歌舞伎町には㈱シグマ運営のゲーム場が九店もある。ここ一年間で姿を消した店が多いなかで、同社は着実にその地歩を固めてきている。

「ゲームファンタジア・イズミ」は一階をメダルゲーム場、二階をアーケードゲーム場としており、総機械台数は約七十台。メダルゲーム機ではマネープッシャー型が安定した人気を得ているほか、「マジック・トパーズ」、「TVスロット・コンチ」、電気を使わないゲーム機を数十年間つくり続けているブライアンズ社の「ペイラミッド」などを設置。二階には「ゼノン」や「フライト2000」などのフリッパーを十四台とテーブル型TVゲーム機を十五台設置。

「マジックランド・セントラルロード」はテーブル型TVゲーム機を中心に約四十台を設置。同店は「イズミ」の付属店として一昨年九月にオープンした。

「イズミ」と「セントラルロード」両店の店長を兼ねている宍戸氏は、「TVスロットは初めてスロットをプレイする客に受けているようで、女性のプレイヤーも多い。従来からのスロットファンはTVスロットはあまりやらず、やはりパリースロットの常連客となっている」、また「ゲーム場について「店内は明るく健全なムードになるよう努めている。暗いイメージはゲーム場本来の遊びの精神に反する」と語る。

「ゲームファンタジアリトルサーカス」はシグマ開発の「ザ・ダービーマークII」（十二人用）をメインに「ミラクルボール」などのメダルゲーム機を約三十五台、DCシステム「マンハッタン」などのTVゲーム機を約十五台設置。同店は地下二階での運営だが、地下街サブナードと連絡しているため場所的なハンディはないようだ。

「ピンゴイン・サブナード」は地下一階で、外部スピーカーにより店内放送を流し、道行く人に同店をPRしている。OKタイプなどパリーピンゴを三十七台、「TVポ

次ページへ続く

上の写真は「ゲームファンタジア・さくら通店」、下の写真は地下街サブナードからも入れる「ゲームファンタジア・リトルサーカス」

メダルゲーム場運営基準

（昭和48年12月制定）

全日本遊園協会

本運営基準でいうメダルゲーム場とは、メダルを使用して遊戯を行ない、その遊戯の結果がメダルで還元されるようなシステムを採用した営業形態のゲーム場をいう。メダルゲーム場の運営に当っては、関係官庁等の指導を尊重すると共に、少くとも次に挙げる各項目を厳守しなければならない。

1 賭博行為の禁止

Ⓐ取得メダルの財物への交換など賭博行為と看做される行為は一切しない。

Ⓑ宣伝文言、店名についても賭博行為を連想するようなものを採用しないなど、賭博を未然に防止しなければならない。

2 取得メダルの預かりの規制

取得メダルに対して「預かり証」は発行してはならない。

3 18歳未満の者の入場制限

Ⓐ保護者の同伴のない18歳未満の者に対しては、ゲーム場内に客として立入らせてはならず、またゲームをさせてはならない。

Ⓑ午後11時以降は、18歳未満の者のゲーム場内への立入りを一切禁止する。

4 偽貨対策としての使用メダルの基準

ゲーム場で使用するメダルは、直径30%以上とするか、または強磁性体の材質を使用しなければならない。

5 店内照度の基準

店内照度は、床面で10ルックス以下にならないように配慮すること。

6 営業時間の基準

営業時間は、休日の前日を除き、日出時より午後12時までとすること。

7 ゲーム機の再販規制

ゲーム機の再販の際は、必ず取引のどちらか一方が古物商の営業許可を得ていなければならない。

8 営業規模の基準

一つのゲーム場に設置するゲーム機等の最低規模を20台とすること。

9 開業届出書類の提出

新たにメダルゲーム場を開店する場合は、別紙様式により、所轄警察署に届出をするものとする。

10 規制項目の掲示

上記、1のⒶ、2、3のⒶⒷに関しては、ゲーム場で客が最も見やすいところへ掲示しておくこと。

メダルゲーム場開設届

警察署長 殿

メダル・ゲーム場開設届

このたび、メダル・ゲーム場を開設致しますので、下記の通りお届け致します。

昭和 年 月 日

届出人 住所

氏名 印

	1. 開設年月日 昭和 年 月 日
2. 事業所名	3. 事業所責任者
4. 事業所住所	5. 電話番号 ( )
6. 会社名	7. 代表者
8. 会社住所	9. 電話番号 ( )
10. 使用機種名 イ. スロットマシン(シングル) 台	ニ. マスゲーム 台
ロ. スロットマシン(マルチ) 台	ホ. 対人遊具(ルーレット等) 台
ハ. ビンゴゲーム 台	ヘ. その他( ) 台
11. 使用メダル イ. 直径 mm ロ. 厚さ mm	ハ. 材質 ニ. 見本
12. 店内照度 ルックス	14. 特記事項
13. 営業時間 イ. 平日 時より 時まで	
ロ. 土曜 時より 時まで	
ハ. 日曜 時より 時まで	
3枚複写 1. 警察署 2. 事務局 3. 届出人	受付 年 月 日 担当者 編 号

添付書類 1. 会社経歴書 2. 会社登記謄本 3. 使用メダル見本
(個人の場合は 1. 履歴書 2. 戸籍謄本 3. 使用メダル見本)

新全国ゲーム場ガイド㉑ TOKYO 新宿の巻（その2）

新旧の各種ゲーム機をそろえている「ゲームプラザ・シルビア」

ーカー」を九台設置。同店の高橋氏によると「最近は女性のビンゴファンが増えてきた」と語る。

「ゲームファンタジア・さくら通店」は桜通りにあり、メダルゲーム機を中心に約八十台を設置。同店の小松氏は「繁華街から少し離れているため何か特徴を持った店にして、新しい顧客を開拓していきたい」と語る。

「シルビア」は地下と一階それぞれ約五十坪での営業。地下はルーレットなどの対人ゲーム機を五台設置し評判が良いようだ。また英国ストリート社「カロラマ」やスロットマシンなどのメダルゲーム機を六十台設置。一階はテーブル型TVゲームが中心でブロックから「パックマン」まで機種をそろえているほか、「カッパ退治」などのアーケードゲーム機を九十台設置。柴山店長は「売上げにとらわれず各種ゲーム機をそろえ、いろんなゲームを楽しんでもらえるような総合的なゲーム場づくりを目指している。人気が落ちたからといって新ゲームにすぐ飛びつくような運営では長続きしない」と語る。

「ワールドゲーム・モナミ」も一階と地下での運営で、DCシステム「アストロファンタジア」などのテーブル型TVゲーム機が中心。メダルゲーム機を含め約八十台の機械を設置。佐藤支配人は「地下はどうしても客の入りが少ないが、一階に設置のスロットマシンが人気を盛り返してきている」と語る。

「カジノ・スターダスト」は立地条件が良く終日にわたり相当の客が入っている。同店は「ジ・エンド」「パルサー」などのテーブル型TVゲーム機を中心に大型ガンゲーム「カリブの海賊」や壁には反射神経を試す「バッティング・チャンス」を設置。また入口付近の壁にはドラえもんの顔を並べて描いており、ヤングの人気を集めている。

「ワールドゲーム・美里」は約三十坪のフロアにTVゲーム機約二十台を中心に、こまや製「ボクシング」など計約三十台を設置。同店はほとんどが常連客で、一見の客は少ないとのこと。

「新宿カーニバルプラザ」は約三十坪にテーブル型TVゲームを中心として約四十五台の機械を設置。同店の菊池氏は「フリッパーの顧客が多い。それも機種別に客がついている」と語る。とくに「フライト2000」に人気があるとのこと。

「木川ゲームセンター」は約三十坪に約四十台の機械を設置したTVゲーム場で、かなり窮屈なレイアウトになっている。店内全体にクリスマスツリーのような飾りつけがなされ、各種ポスターが張りめぐらされている。

「ゲームプラザ・フロンティア」、「ゲームパレス・ビクトリア」、「ラスベガス」、「エコーゲームセンター」はいずれも約三十坪のTVゲーム場で、地味な運営を続けている。

この界隈ではゲーム場からビニール本屋に転向した店が多いが、風営スロット専門店に転向した店も数軒ある。また喫茶店の多くはTVゲーム機を設置しており、歌舞伎町全体がプレイゾーンとなっている。

上の写真は角地にある「カジノ・スターダスト」

上の写真は「ワールドゲーム・モナミ」の1階のようす。

データ（順不同）

ゲームプラザ・フロンティア　新宿区歌舞伎町1-22-8、☎209-6521、本社＝フロンティア産業㈱（☎371－3745）
ワールドゲーム・モナミ　歌舞伎町1-18-1、モナミビル、☎205-1382、本社＝㈱中央商事（☎209-5206）
木川ゲームセンター　歌舞伎町1-18-2、☎200-5398、直営＝木川雄司。
新宿カーニバルプラザ　歌舞伎町1-18-5、☎209-0025、本社＝㈱エスコ貿易（☎455-6511）
ゲームファンタジア・さくら通店　歌舞伎町1-6-8、歌舞伎会館1階、☎208-0442、本社＝㈱シグマ（☎496-5221）
ゲームファンタジア・イズミ　歌舞伎町1-17-10、☎200-6577、本社＝同上。
マジックランド・セントラルロード　歌舞伎町1-17-11、☎200-5057、本社＝同上。
ゲームファンタジア・リトルサーカス　歌舞伎町1-17-2、戸谷ビル地下2階、☎208-7638、本社＝同上。
ピンゴイン・サブナード　所在地同上。戸谷ビル地下1階、☎208-7638、本社＝同上。
ゲームプラザ・シルビア　歌舞伎町1-15-5、☎200-4994、本社＝㈱東京マルサン（☎431-5611）
ワールドゲーム・美里　歌舞伎町1-17-10、☎200-9140、本社＝㈱東京キャピオート（☎404-3056）
ゲームパレス・ビクトリア　歌舞伎町1-17-5、☎200-0035、直営＝安田秀治。
カジノ・スターダスト　歌舞伎町1-17-3、☎208-9501、本社＝大星商事㈱（☎208-9501）
ラスベガス　歌舞伎町1-17-1、☎200-8100、本社＝山根東京本社㈱（☎433-6601）
エコーゲームセンター　歌舞伎町1-23-15、☎209-5493、直営＝柳商事。

上の写真は一見の客が多い「木川ゲームセンター」

上の写真は明るい店内の「新宿カーニバルプラザ」

ATE'81★ATE'81★ATE'81★ATE'81★ATE'81★ATE'81

ギャンブル機

発声機構つき、TV化 市場低迷の中で模索中

クリアトーン・レジャー社の「ボーナス・トーカー」。100語以上しゃべることができるというマイコンマシン。

　ギャンブルマシンは国やその国の州などによって使用が許されないとか許されても制限つきであるとか、いろいろ事情が異なることはよく知られているが、さて具体的にどう異なるか国別に解説しろと言われてもそうできるものではない。ましてヨーロッパ各国から出品されるATEとなると、ヨーロッパ各国の事情がある程度わからなければとても理解できるものではない。とくに最近TVゲームブームが大きくなるにつれ、ギャンブルものへの関心が低くなってきている以上、各国の出展者もあまりギャンブルものには熱心でないとなると、いよいよ把握が困難になるというものだ。

　ATE開催地である英国では、ギャンブルマシンは制限つきで認められている。一九六〇年に一部解禁となり、六八年にゲーミング・アクト（七〇年に法制化）が出来て以来ギャンブルマシン使用の道が拓け、さまざまに法整備を進めた結果、現在のようになった。すなわち一般公衆が使える一種の風営ギャンブル・ゲーム場ではペイアウトがかなり低く制限された上で認められ、プライベートなクラブ（一応会員でないと入れない）では高いペイアウトのまま認められる（だが個別に認めるため軒数は少ない）ほか、ビンゴ（カードを買い、ボール番号によりカードにラインを作るもの）が認められている。ペイアウト制限は公衆が使うAWP機が五十ペンス（約二百五十円）まで、またクラブマシンは百ポンド（約五万円）までだが、現在また引上げようとする動きがある。AWP機には、「ペニーフォール」のようなマネープッシャータイプもあるが、AWP機、クラブマシンともにリールを回転させるスロット方式のものが多く、ここ数年電子回路化が進んで「ホールド」つきから、ネキストゲームつき、そしてさらにネキストを電光点滅式にした「ナッジ」つきまで進んできた。

風営機ゆえに限界ある開発

　そして今回のATEではなんと①しゃべるAWP機や、②TVつきクラブマシンが、それも数社から発表され大きな話題になった。これは昨年「ナッジ」つきまでゲーム内容を進めたあげく、もうその方向では先が見えているとの判断に加え、TVゲーム機の影響をモロに受けていることを示している。

　しゃべるAWP機はクリアトーン・レジャー社「ボーナス・トーカー」のようにゲームの進行を音声で呼びかけるというのがうまい使用法。他にサミット・コイン社「フォーチュン・ハンター」はプレイヤーを励ましながらネキストゲームへ進めるなど、いろいろあって、メイゲイ・マシン社、JPM社もそれぞれ音声つきを披露して話題をふりまいた。

　一方TVつきはまずTVそれ自体でギャンブルの内容にしたものがあって、これはポーカーや競馬がTVモニターで演じるものが幅をきかせていた段階から、TVスロット、そして電光表示つきTVスロットまで進んだ。とくに英国ギャンブルマシンメーカーの長老格でもあるエースコイン社が発表した「テイクファイブ」は4リール5ライン方式のTVスロットに電光表示をつけたうえネキストゲームつきにしたもの。なおスロットではないが、スペインのプレイマチック社がバックガラスのカードをTVモニター化した「スーパーウィン」を出品したが、ひとつのアイデアとして評価されただけにとどまり、中途半端な出品になった。

　こうして英国AWP機、クラブマシンは一見画期的進歩を示したかのようであるが、会場では機械に触れる人も少なく、ギャンブルマシン低迷という世界的傾向を裏づけることになった。一方ビンゴ装置はトーマス・オートマチック社などが出品し、なお依然として根強い英国ビンゴのありかたを示していた。

各国で異なる機種や使用法

　ヨーロッパではピンボール・ビンゴ（バリー社ビンゴのようなもの）がベルギー、スペインで使用されているが、その他の国では使用されていない。とくにスペインでは政権交代後ビンゴ機開発が活発になっていたが、スペイン製は品質が悪く結局この分野ではバリー社ビンゴのみとなっている（ATEではそれすら出品されていないほど）。

　スロットマシンはヨーロッパでも有数のカジノで使用されているようでATEではバリー社、GDI社、サミット社（英国サミットコイン社とは別会社）など米国のメーカーがそれぞれ展開してきている。しかし、これらのスロットマシンがどこへどれほど流れていっているのか、およそ見当もつかない。

　制限つきの〝風営ギャンブル機〟は英国のほかはドイツなど北ヨーロッパに見受けられる。ATEではドイツからの出品もあり、いわゆるロタミント（回転式）や電光点滅式などがいろいろ出品された。これらについてはIMA特集で述べる。

自社製品のほか西ドイツ・ノバマチック社のギャンブル機カクテル型「シルバーカクテル」を出品したJPM社。

クリアトーン社はしゃべるAWP機「ボーナス・トーカー」などで一躍名前を世界に知らしめたと言える。

ベルフルーツ社の小間にて。昨年に比べAWP機の出品はおとなしい。それほどまでにTV機に力を入れているということだ。

ATE'81★ATE'81★ATE'81★ATE'81★ATE'81★ATE'81

エースコイン社の「テイクファイブ」。中段にTVスロットがはめ込まれており、上段でネキストゲームができるもの。

JPM社の「イーチウェイ・シャッフル」。システム80採用のマイコンマシンで、音声を出すこともできる。ナッジまでのすべてのフィーチャーつき。

スペインのプレイマチック社の小間のようす。フリッパーからビンゴ、TVゲーム機と迷っているようすがうかがえる。

英国ギャンブル機メーカーの長老格、エースコイン社の小間にて。TVゲーム機分野では日本物産と連携している。

ATE'81★ATE'81★ATE'81★ATE'81★ATE'81★ATE'81

その他

ATE、2階からみた会場のようす

TV機以外のアーケードゲーム機や乗物機となると、TVゲームブームの影響はよほど深刻と言える。とくに遊戯料金については、最新TV機がこの一年間に二十ペンスに上げることができたのに対し、従来どおりの十ペンスですら維持できるニューマシンがほとんどないところまできた、と多くのオペレーターが指摘するほどだ。

アーケードゲーム機ではストリート社製「スター・ファイブ」（関西精機による許諾品）だけが評価され、あとは絶望的と言われる。確かにこれと言うものはなく、昔からの同社「ウィール・エム・イン」などが見向きもされずに並べられているだけである。

乗物機ではすでに昨年までのうちにイノベーションの勢いは止っており、起重方式や、ガイドつきや、要するに本紙で昨年までに報じたもの以上に新しいものは見受けられなかった。ただ今回の特徴として言えるのは、材質にグラスファイバーを使用する例が出てきた点で、今後どう応用されるかが注目されている。

以上のほかATEで注目された「ニューアイス」は、特殊加工されたフロアーベース（床板）の上で、アイススケートと同様のプレイが楽しめるもの。一平方㍍あたり約百ポンド（約五万円）。氷ではなく、また凍ってもいないから、少し妙な具合だが夏でも、あるいは暖かいところでもアイススケートが楽しめるので面白そうである。

（以上でATE詳報終り）

ノルウェー・ＬＢラーズバーグ社の「アルペン・スキー」。電光点滅式のアーケードゲームで左右のボタンをタイミングよく押していくもの。

次号（3/15）IMA特集

スーパーバウンス・インフレータブル社の小間にて。相変らずの小型乗物機。

ケンタッキーダービー社の新製品「アラジンダービー」。係員の服装がいい。

英国ニューアイス社の「ニューアイス」。会場で盛んにデモンストレーション。

ATE'81★ATE'81★ATE'81★ATE'81★ATE'81★ATE'81

フリッパー

高品質の米国製に 追いつかぬ欧州製

フリッパーは米国に次ぐ市場をヨーロッパは誇ってきていたが、この点でも世界的TVゲームブームの影響を受けており、今ひとつ盛り上がりに欠けている。つまりヨーロッパのオペレーターにとっては、すでにフリッパーよりも売上げのよいTVゲーム機に関心が移ってしまっているのだ。

英国では従来からフリッパーは、ルッファー&デイス（R&D）社、アソシエーティッド・レジャー（AL）社、ロンドンコイン社の三大ディストリビューターがほとんどまかなってきており、今回のATEでもそれが確認されたわけだが、取扱われるものとなると米国メーカー品に、ヨーロッパ（イタリアとスペイン）製が少し加わったものと限られる。そのうち最新機種は次のとおり。

米国バリー社製＝「フラッシュ・ゴードン」。「ゼノン」の次の機種で二階建ての〝バイレベル方式〟を採用し「ブラックナイト」に匹敵する商品として開発されたもの。SF映画「フラッシュ・ゴードン」ともタイアップ。これこそ注目の機種。

米国ゴットリーブ社製＝「フォースⅡ」はマルチボールを採用したものだが、そう画白くもない。

米国製では以上のほかウイリアムズ社「ブラックナイト」、スターン社「ナインボール」までが出品されている。

イタリア・ザッカリア社製＝「スペース・シャトル」。数多くのフィーチャーでまとめあげた力作で、通常の米国製品並みの出来栄えとなっており、ヨーロッパ製では今まで最高の機種と言えるが、味はまだまだ。

スペイン・プレイマチック社製＝「ブラック・フィーバー」。音響効果だけがとりえのフリッパーで、ゲーム進行中出てくるメロディーは素晴しいが、プレイフィールドは大ざっぱで面白くない。これなら、今年も出品されたスペイン・リセル社製「フリッパー・ゲーム」のほうがはるかに出来がよいと言える（リセル社は今回新機種なし）。

なおATEで出品されずIMAで発表された機種があるが、そのうちウイリアムズ社製「アルガー」、ゴットリーブ社製「ピンクパンサー」などを下の写真で示しておく。

米国バリー社製「フラッシュ・ゴードン」いま最も注目されているフリッパーのひとつ。

ゴットリーブ社製「ピンクパンサー」。明るいのが特徴。（IMA）

ウィリアムズ社製「アルガー」。ワイドフリッパー。（IMA）

プレイマチック社製「ジラ」。音声効果が抜群だが……。（IMA）

ザッカリア社製「スペース・シャトル」。数々のフィーチャーつき。

プレイマチック社製「ブラック・フィーバー」。音響効果がよい。

本紙主催ATE視察ツアー報告 ★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

欧州3カ国のAM事情視察

アムステルダム郊外にある風車を背にして記念撮影

本紙主催による欧州ツアー「欧州AM業界視察団」は、所期の目的であるATE視察をはじめ、ロンドン、パリ、アムステルダムの各都市におけるAM施設の見学をし、九日間の日程を終えた。その全行程は次のとおりである。

一月十二日＝大阪組は大阪国際空港からBA機にて新東京国際空港へ飛び、東京組と同機内で合流。アンカレッジ経由で一路ロンドンへ。

十三日＝予定より一時間早く午前四時前（現地時間）、ロンドン・ヒースロー空港に到着。ロンドン・メトロポールホテルにて休憩後、ATE（十二日から十五日）第二日目のオリンピア会場で登録、欧州最大のアミューズメントマシン展示会を二日間にわたって各自視察した。なお十四日の午後は特別バスにてロンドン市内を視察後、各自カジノなどAM施設を見学した。

ATEは今回から従来より面積の広い会場に移され出展社数、入場者数ともに記録的で盛大なものとなり、TVゲームが国際的拡充を続けていることを示し、一方でそのコピー改造ものの国際的氾濫ぶりも表面化していた。市内ゲーム場については、ピカデリー・サーカスで見る限り一年前の一ゲーム十ペンス（約五十円）が二十ペンスになっているが、それでも多くの客をひきつけていた。しかし風営ギャンブル機についてはTVゲーム機ほど人気はないようすだった。

十五日＝BA機にてロンドンからパリへ。着後バスでパリ市内を視察しPLMサンジャックホテルへ。夕食後、有名ナイトクラブ「クレージーホース」見学（オプション）。

十六日＝ベルサイユ宮殿視察（オプション）とループル美術館見学との二手に分かれ、その後各自パリ市内AM施設を視察。パリのゲーム場も一ゲーム二フラン（約百円）で、一フラン硬貨二枚使用がほとんど。また市内の飲食店などにフリッパーを一、二台設置したシングルロケーションが多いようだった。

十七日＝パリを出発。KLM機にてアムステルダムへ。市内グランドホテル・クラスナポルスキーにて二泊。十八日の午前中、特別バスにて市内および郊外の風車や木靴製造工場などを見学した。同日午後は市内のゲーム場なども各自視察。ここでもやはり一ゲーム一ギルダー（約百円）であり、ヨーロッパのゲーム場もほとんどが日本と同じ一ゲーム百円に設定しているようだ。当地の風営ギャンブル機は電光点滅式が多くペイアウト率は低くおさえており、いまひとつ活気がなかった。

十九日＝アムステルダムを去りロンドン、アンカレッジ経由で二十日全員無事帰国した。

なお本紙ツアーは短期間で合理的、ゆったりした日程でしかも旅費低廉なことが喜ばれている。

第37回ATE会場のようす

エッフェル塔を背にした一行。ほかの人は寒さのためバスにて待機

●参加者お名前（順不同）

吉村実夫氏（オー・ケー興産㈱）、岡田稔氏（㈱岡田商会）、藤原忠氏（朝日エンジニアリング㈱）、重田守氏、安藤真也氏（㈱アイレム）、土田保氏（旭精工㈱）、浜野準一氏、西川保雄氏、木下俊一氏（高砂電器産業㈱）、富本和雄氏（㈱西日本リース産業）、桝保氏、山田登城子氏（西日本ドリーム産業㈱）、谷村幸一氏、谷村栄子氏（つくも商事）、坪川義雄氏、坪川ゆき氏（レジャートロン工業㈱）、河瀬知之氏（㈱大知物産）、大石浩氏（日東エレクトロニクス）、的場昭一氏（㈱ベンドジャパン）、辰巳嘉宏氏（辰巳電子工業㈱）、加藤克彦氏（加藤鈑金工業）、関小太郎氏（㈱ユニエンタープライズ）、赤木真澄、井上泰行（アミューズメント通信社）、ほか三名。

セガ技術陣の総力を結集したニューマシン

高度な性能を誇るニュー・ハード・ウェアと数々の素晴しい機能を秘めた新型のテーブルキャビネットで新登場!!

ASTRO BLASTER

セガ・アストロ・ブラスター

次々とマルチ攻撃してくる多彩なＵＦＯ軍団。
ワープして敵を捕え、撃破!!
マザー・シップにドッキングして燃料補給、再出撃。
ゲーム・アクションにマッチしたシンセサイザー・ボイス。
抜群の迫力でせまるスーパー・スペース・ＴＶゲーム。

ASTORO KEY HUNTER

PULSAR

セガ・パルサー

宇宙の迷路を脱出する鍵を奪え。
目指す鍵はどこだ!!
パルサーの妨害を突破しろ!!
謎の迷路に展開するスリリングな攻防戦。

セガのテーブル・キャビネットが新しくなりました!!
従来のテーブル機能をさらに充実させ、一段とサービス性にすぐれたキャビネットになりました。ご期待下さい。

BATTLEZONE

バトル・ゾーン

次々と現われる敵戦車やミサイル、ＵＦＯなどをレーダーで捕え追撃、撃破!!
3-D効果抜群のコンバット・ＴＶゲーム。米国アタリ社製

ROULETTE

セガ・ルーレット

ＣＰＵによる全自動ルーレット・ゲーム。わかりやすいかけ方で遊べる新しいメダル・ゲーム機 6人用。

ブラック・ナイト

初登場!!
マルチレベル方式（二階建プレイ・フィールド）を採用した画期的なトーキング・フリッパー。ウィリアムズ社製。

スコルピオン

フリッパーに初のタイマー・フィーチャーがついた。ロング・プレイで数々のチャンス。ウィリアムズ社のユニークなワイドフリッパー。

フライト 2000

ワイドなフィールドで、ダイナミックな3ボール・プレイも楽しめる。スターン社初のトーキングワイド・フリッパー。

SEGA 株式会社 セガ・エンタープライゼス

本　　社　東京都大田区羽田1－2－12　電話03(742)3171(大代表)
関西支店　大阪府豊中市豊南町東2－5－3　電話06(334)5331(代　表)
博多支店　福岡県福岡市中央区白金2－5－15　電話092(522)4715(代　表)
札幌支店　札幌市豊平区豊平五条3－80－14　電話011(841)0248(代　表)

メダルゲーム

ディフェンダー

宇宙よりＵＦＱに乗って攻撃しながら、地上の人間をつかまえにくる敵との壮絶な宇宙戦争。

DEFENDER

TV 21

TV 5 LINE

★ドローポーカー

★スーパーコンチ

最高峰!
長期安定高収益

登場 ペイアウト 麻雀-II

★ゲームをスリリングにそして
エキサイティングにさせる新機構

ブラックナイト

“ニュー・レベル方式”
プレイフィールドが一部分立体的になって注目され話題になっている。

SST エアー・ホッケー

未来のレジャーを指向する
ESCO TRADING CO.,INC.
株式会社 エスコ貿易

本　　社　〒108 東京都港区三田3-5-16　TELEX J27181
TEL 03(455)6511(大代表)
技術部　〒140 東京都品川区東品川1-32-15コーショービル3F
TEL 03 (472) 6405(代表)
大阪営業所　〒556 大阪市浪速区元町2-12-24-106
TEL 06 (647) 4455(代表)
名古屋営業所　〒464 名古屋市千種区今池4-1-11 岩田ビル
TEL 052(732) 2611(代表)

ima 1981 出展社一覧表

（詳細は次号で）

EXHIBITOR LIST

Stand-Nr.	Aussteller
105	**Chelmaster Service Systems**, Verden/Aller
109	**ARA Services GmbH**, Offenbach
109A	**Romos Vertrieb**, Hilden
110	**Sicamatic S.P.A.**, I-Dronero
111	**Mars Money Systems**, Dusseldorf
112	**Sigert-Verlag GmbH**, Braunschweig
113	**Deutsche Wurlitzer GmbH**, Hullhorst
114	**WMF**, Klein-Winterheim
115	**Sielaff GmbH & Co**, Herrieden
	Bundesverband Süßwarenmarketing Automaten
116	**Kiesewetter Import GmbH**, Coburg 1
117	**Adapt Vending Services Ltd.**, GB-Woolwich
118	**Maidhof GmbH**, Carlsberg/Pfalz
119	**Seitz-Werke GmbH**, Winnweiler 2
120	**Rhea Vendors**, I-Caronno Pertusella
121	**Allgemeine Badische Automaten**, Rastatt
122	**AEV GmbH**, Braunschweig
123	**Top Automatenfeuerzeug GmbH**, Planegg
123A	**H. Kaets Electronicbauteile**, Berlin
124	**Seevend-Automaten GmbH & Co KG**, Hamburg
125	**Xaver Leonhart**, Aufhausen
126	**Novomatic**, Gumpoldskirchen
127	**Scan Coin GmbH**, Dusseldorf 30
128	**Hans-Jürgen Glawe**, Hamburg
129	**NSM**, Bingen
130	**Remmler & Remmler**, Neu-Isenburg
	Löwen-Automaten, Bingen
132	**National Rejectors Inc. GmbH**, Buxtehude
133	**Amiro Automaten AG**, Offenbach
134	**Hollmann GmbH & Co**, Bielefeld
135	**GKN Sankey (Europe) GmbH**, Düsseldorf
136	**Spengler Getränkemaschinen GmbH**, Bruchsal
137	**Reichert-Automaten**, Kölbingen
138	**Insel-Center GmbH**, Rehlings
139	**Nalo-Coin GmbH & Co**, Hamburg 76
140	**Coin Controls**, Hamburg
	Coin Controls Ltd., GB-Royton
141	**Hans Hruzik**, Leichlingen
142	**Wulff-Automaten GmbH**, Hannover 1
143	**Günter Wulff-Apparatebau GmbH**, Berlin 30
144	**Günter Wulff-Apparatebau GmbH**, Berlin 30
145	**Wulff-Automaten GmbH**, Hannover 1
146	**Jahn-Apparatebau**, Schluchtern 3
147	**Profimat Automatengesellschaft**
148	**Harting Electronic GmbH**, Espelkamp
149	**Deutscher Automaten Großhandelsverband e. V.**
150	**Nova Apparate GmbH & Co KG**, Hamburg 76
151	**F. Zimmermann & Co**, Berlin
152	**HK-Apparatebau oHG**, Remscheid 11
153	**U. Ebbert**, Bocholt-Sternern
154	**Wilhelm Dreusicke & Co KG**, Berlin 42
155	**Mirco Games GmbH**, Neu-Isenburg
156	**Union Special GmbH**, Stuttgart 1
157	**adp-Automaten GmbH**, Espelkamp
158	**Möller Werbegeschenke oHG**, Aachen
159	**Dr.-Ing. Reiner Foerst GmbH**, Gummersbach
160	**ENV-Vertrieb Europäischer Neuheiten GmbH & Co KG**
161	**Hellomat Automaten, Erich Busch GmbH & Co KG**
162	**Sonax-Alarm GmbH & Co**, Ibbenburen 1
163	**Heimo, Heinz Mordelt GmbH & Co KG**
164	**Universal Video Spiel GmbH**, Neu-Isenburg
165	**Video Games GmbH**, Lich 1
166	**hdg-Tresore**, Hamburg
167	**Th. Bergmann & Co**, Rellingen
168	**Automatenbau – Förster**, Langenfeld/Mfr.
168A	**Müller KG, Karl W.**, Braunschweig
169	**ESG**, Staufenberg 4
170	**Erich Schneider GmbH & Co KG**, Hamburg 6
171	**ACE Coin Equipment**, GB-Talbot
172	**Münzautomaten**, Nieder-Olm
173	**Nichibutsu Nihon Bussan Co, Ltd.**, J-Kita-ku
174	**LS Technik**, Bergisch Gladbach
175	**Kurt Hagen**, Blimberg
176	**Kurt Hagen**, Blimberg
177	**Geiger-Automatenbau**, Immenstadt
179	**Starpoint Electrics Ltd.**, GB-Surrey
180	**Kaga-Denshi Co, Ltd.**, J-Tokyo
180A	**Wieco**, Bochum
181	**Games Manufacturing**, B-Brüssel
182	**Japan Machinery Co, Ltd.**, J-Tokyo
183	**Arkon Automaten GmbH**, Frankfurt
188	**Rhenania-Automaten GmbH**, Koblenz
201	**GSA Vertrieb**, Wiesbaden
203	**Wilp's Bierkrüge**, Kaiserslautern
204	**Musikhandel Werner Baus**, Fuldatal 2
205	**Kema Handels GmbH**, Frankfurt
206	**Sportstätten-Betriebs-AG**, Düsseldorf 1
207	**CTM Computertechnik Müller GmbH**, Konstanz
208	**René Pierre S.A.**, F-Chalon sur Saone
209	**Glore-Automaten**, Recklinghausen
210	**Stambouli Freres S.A.**, F-Pantin
211	**Zaccaria SNC**, I-Calderara di Reno
212	**Kiddie Rides S.R.L.**, I-Spilamberto
213	**Hantarex S.P.A.**, I-Florenz
215	**Laren for Music**, GB-Harlesden
216	**Druckerei-Beckmann**, Bad Rappenau
217	**ADS Vertriebs- und Kundendienst GmbH**
218	**AVG-Automaten**, Hennef
219	**Jerry Ballentiné**, Mannheim 25
220	**Hatesa Kreiner + Riesel GmbH**, A-Baden
221	**NOWA Industrie- und Handels GmbH**, Frankfurt
222	**Karl Fink GmbH & Co KG**, A-Leibnitz
223	**Elektro-Mobiltechnik GmbH**, Dierdorf
223A	**BWS**, Eppelheim
224A	**Bacchilega Sergio**, I-Imola
225	**Felix Russac**, Saarbrücken

国際化したアミューズメントニュース
INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

海外の話題

"ADMA" 発足

AM機メーカーの新組織として、米国で

New York, New York
(Gottlieb)
シグマから許諾されたゴットリーブ社製「ニューヨーク・ニューヨーク」がいよいよ発売される。

米国の主なAM機メーカーが集まり、このほど新組織を作ることになった。新組織の名前はアミューズメント・デバイス・マニュファクチュアラーズ・アソシエーション（ADMA）で創立委員となった会社は次の十二社。

アタリ社、エキシディ社、ウィリアムズ社、グレムリン社、スターン社、タイトー・アメリカ社、シネマトロニクス社、ロック・オーラ社、ゴットリーブ社、USビリヤード社、センチュリ社、ゲームプラン社（順不同）。

また役員会のメンバーはジョー・ロビンズ氏（アタリ社）、ミッシェル・ストロール氏（ウィリアムズ社）、ドナルド・ロックオーラ氏（ロックオーラ社）、ドウエイン・ブラウ氏（グレムリン社）、HRカウフマン氏（エキシディ社）、ゲイリー・スターン氏（スターン社）ロバート・ブルーム氏（ゴットリーブ社）の七名となっている。そして役員会で会長にロビンズ氏が選出され、副会長にストロール氏、会計担当にブルーム氏が選ばれた。なお同協会には専従の事務局長を近くおき、顧問弁護士もおくことになっている。

同協会の事業目的は硬貨作動式のAM機（従ってギャンブルマシンは含まれない）メーカーを忠実に代表し、法律、法令ならびに業界ルール確立への作業、そして広報活動が挙げられている。また同協会は、オペレーターやディストリビューターを含むこの業界内のあらゆる関連団体とも十分に連けいしていく、としている。

同協会はつい先ほど出来たばかりであり、目下のところメーカーに対する加入呼びかけを繰り広げているとのこと。

ADMA 初代会長ロビンズ氏

"世界的なTVゲームのコピー撲滅"が主目的？

なお以上の動きについては先ほどのATEでウィリアムズ社「デフェンダー」のコピー機がフランスのジューテル社から出品されて撤去騒ぎにまでなったことが契機になったと言われている。つまり、あまりに恥知らずなコピーぶりにストロール氏は怒り心頭に発し、世界中のコピー撲滅のため大手メーカーの団結を呼びかけたため、ついに新組織が米国で結成されることになった。従って最大の課題は今や世界的風潮となったTVゲームコピーをいかに撲滅するかであり、そのために大手メーカーが団結したというのが真相のようであり、まさに今後の活動が注目されるところである。

なお米国では小型AM機関係の全米組織はAMOAがあるだけ。もともとジュークボックス・オペレーターが、レコード著作権使用料支払い問題をきっかけに一九四八年結成されたAMOAは、今や約千五百名のメンバーを擁する大きな団体となって活発に活動しているが、これにはメーカーやディストリビューターも加入して業界全体の利益擁護に協力している。また米国各州には各州ごとにそれぞれオペレーター組織が作られているが、これは州法がかなり異なることも理由にされているためで、現在全米五十州のうち三十州でそういう組織が運営されている。

第2回AOE開催

米国業界誌主催で3月12日から三日間

米国の業界誌「プレイメーター」主催による第二回「アミューズメント・オペレーターズ・エキスポ」が三月十二日から三日間、ニューオーリンズのハイヤット・リージェンシーホテルで開かれる。

これは独自の観点から開かれる米国内展で、展示会だけでなく三日間にわたる各種セミナーを併せて催すもの。昨年は初めてであったが、ちょうど世界的TVゲーム機ブームのさなかにスタートしたため、予想以上の成果を収めた。今回はさらに一段と改良を加えたと主催者は強調している。

なお出展社は内外合わせ三十五社とのこと。

話題のマシン

バリー社製、チューブ付フリッパー
バイレベル方式の ゼノン

ゼノン

米国バリー社製フリッパー「ゼノン」が㈱バリー・ジャパン（本社東京、ロス・シェアー社長）を通じて、㈱タイトー、㈱ナムコ、㈱エスコ貿易、㈱セガ・エンタープライゼスからそれぞれ発売される。

これは"バイレベル方式"の一種で、透明な筒（チューブ）がプレイフィールド右上から左中央に懸っているのが最大の特徴。ボールはチューブの下を通り、フリッパーで打ち上げられチューブに入れることができる。

上部中央のソーサー（キックアウトホール）にボールを入れることによりXマークを点灯させ、三つのXマーク点灯後チューブにボールを入れると左側のホールに入ったうえで、別のボールが出てくる。同じことを繰りかえすと今度は左側ホールのボールが出てきて二ボールのゲームとなる。

このほか右側のドロップターゲットによってボーナス得点が四倍まで上がるとか、左側ホールにボールがある場合左側のターゲットを含めスーパーボーナスなどがあるとかゲーム内容も豊富である。また女性の声によってしゃべったりするのも大きな特徴となっている。

定価八十万円

ATEで人気集中の新ゲーム
スクランブル
コナミ工業製、レジャックが発売

コナミ工業㈱（本社大阪府豊中市、上月景正社長）製のTVゲーム機「スクランブル」がレジャック㈱（本社＝大阪市淀川区西中島五の十一の十、第三中島ビル、☎三〇五―一三三一、柴田登茂三社長）から三月上旬発売となる。

これは敵基地に入り込んだジェット機に対し、敵側から緊急発進（スクランブル）するという設定で、洞穴のような空間をジェット機が左から右へ進んでいくもの。

プレイヤーはジェット機を進めるが四方向レバーの使用法は、左右で前進速度をコントロールし（右で速く、左で遅くなる）、上下でジェット機の上下動をコントロールする（洞穴のような空間の天地は起伏している）ほか、銃の発射ボタン（連射可能）と爆弾ボタン（二発まで連射可、下へ落ちる）で敵陣を襲う。

敵陣攻撃の得点は、下から飛び出すミサイルが五十点（地上）と八十点（飛行中）、UFOが百点、ドームは百点から三百点のほか燃料タンクが百五十点。ゲーム進行とともに燃料は次第になくなり、ゼロになるとジェット機は落下するが、燃料タンクを破壊するたびに燃料メーターに追加される。

ジェット機は、起伏した天地の岩場にぶつかってもダメだし、敵であるミサイル、UFOにぶつかってもダメ。一ゲームでジェット機は三機（切替可）だが一定得点（一万点）以上で一機追加される。

ジェット機の進行とともに画面は次々と右から左へ流れることになるが、最終画面では敵基地が現われ、これを破壊すると八百点で、次のパターンへ進む。

テーブル型で発売。定価四十九万八千円。

スクランブル（テーブル）とその画面

全体画面と16倍拡大画面のある
サン電子 サン「ルート16」

サン電子㈱（本社＝愛知県江南市大字古知野字瑞穂三十八、☎〇五八七五―五―二二〇一、前田昌美社長）製のテーブル型TVゲーム機「ルート16」が発売される。

これは十六あるコースの中にランダムに置かれたチェッカーマークをめざして、走破していくというゲーム。ゲーム中、十六のコース全部が見える"レーダーモード"で位置を知ることができる。

十六のコースはすべて内容が異なり、迷路、袋小路があるうえ危険物もある。これらを避けながらクリアーしていくわけだが、得点はドル二百点、チェッカー五百点、ベル八百点、？マークはミステリー。追跡車を振り切るためのハイスピードボタンがあるが、燃料がボーナス得点になるため、あまり使いすぎるのは損。

追跡車、ダイナマイトに当たるとマイカー一台破壊となる。またオイルマークを通るとスピードが落ちる。

チェッカーをクリアーするとしばらくの間、そのコース内のマークは種々変化する。この間に追跡車を追い払うことができる。一ゲームでマイカー三台（切替可）。マイカーマークをクリアーすると一台追加される。

定価五十万円。

ルート16とその画面

話題のマシン

ディスプレイ効果もある、友栄の ロボちゃん綿菓子機

㈱友栄（本社＝東京都千代田区三崎町三の七の五、☎二六三―九四二一、内田博社長）からロボットの形をした綿菓子機「ロボちゃん綿菓子機」が発売中である。

硬貨を投入すると釜が回り始め、同時に砂糖が落ちてきて、受皿の周囲に綿菓子ができ始めると割りバシでうまくうけとめるもの。標準一回十分、利用料金百円。

FRP製のロボットなので清潔感があり、耐久性に優れているほか、ディスプレイ効果が意外と大きい。

定価二十五万円。

ロボちゃん綿菓子機

マイコン ルーレット
セガ社から「ブラックナイト」も

ブラックナイト

ルーレット

㈱セガ・エンタープライゼス（本社＝東京都大田区羽田一の二の十二、☎七四二―三一七一、ローゼン社長）から六人用メダルゲーム機「ルーレット」、米国ウィリアムズ社製フリッパー「ブラックナイト」が発売される。

「ルーレット」は一人から六人まで同時に利用できるもので、わかりやすいゲーム内容ではあるが、中枢部にマイクロ・コンピューターを内蔵し、電光走行、当たり番号の検出、ペイアウトの計算、音響効果などすべての処理を行なっている。

盤上には十三種の数字があり、ランプ点灯中各箇所に八枚までメダルを賭けることができる。チャイムが鳴ったあと締切り、盤上の電光が走行し止った番号が当たりになる。最高一点張りが十倍、最低奇数偶数張り二倍。ゼロは機械側の総取りとなる。定価百十万円。

次に「ブラック・ナイト」であるが、これはバイレベル方式（二階建て）のプレイフィールドになっている画期的フリッパーで、まずボールをシュートすると二階でひとつのプレイフィールドとなり（フリッパー二つ）、降りてきてさらにもうひとつのプレイフィールドになっているというもの。ゲーム内容はかなり凝っており、上段下段各二組のドロップターゲットを落とすことにより、ボールが下段左右のレーンに来たとき助けることができる"マグナセーブ"や、同様に今度は最後のボールにだけ与えられる"ラストチャンス"で助けることもできる。

二ヵ所あるホールにボールが入ったときマルチボールが可能となり、二ボールで得点が二倍、三ボールで三倍のままゲームを進める"マルチボールスコア"、二人以上の競技で一位のプレイヤーには三十秒間の"ボーナスボール"が出てくるし、下段左内側のレーンを通ったボールが三秒以内に中央ランプまで行くと高得点になるというフィーチャーまである。

定価九十一万円。

内容を大幅刷新、鮮やかになった
ニューラリー ナムコ

㈱ナムコ（本社＝東京都大田区蒲田五の三十八の三、朝日ビル、☎七三六―一二一一、中村雅哉社長）から同社TVゲーム機「ラリーX」の新版「ニュー・ラリーX」が発売される。

当面これはテーブル型で発売されるが、ゲーム内容がかなり変更されており、新製品として扱われるもの。従来の「ラリーX」と比較して変わった点は次のとおり。

① 一面めで対向車が一台（従来三台）になり岩がなくなるなど、全体にゲームが容易になった。

② 右上のコース途上にあった袋小路が抜けられるようになった。

③ "ラッキー・チェックポイント"が新設された。これをマイカーがクリアーすると画面はいったん止まり、残り燃料（ボーナス得点）を得点に入れ、また停止時点の画面に戻って再スタートする。レーダーでは点滅しない。

④ マイカーの数は一ゲーム三台だが、二万点以上で一台追加のうえ、十万点でさらに一台追加されるダブルエクステンドになった。

⑤ 全体に地味から派手にカラー配色が変更された。また面数により桜並木などが出てくるようになった。

⑥ 車のイメージが一新され、最新式の車に様変りした。

⑦ 音響効果についてもエコーを採用するなど工夫が加わった。

定価五十九万円。

ニュー・ラリーXとその画面

アミューズメントマシン 電気用品型式認可番号表

（昭和54年4月1日～昭和54年9月30日認可分）

アミューズメント通信社編

電気遊戯盤（有効5年）

▽91・19033（昭和五十四年四月四日）＝昭和遊園機械㈱（東京）、一〇〇V、一五W、屋外用、ホップステップジャンプ盤。

▽91・19118（四月十一日）＝東洋娯楽機㈱（東京）、一〇〇V、二〇〇W、屋内用、腕相撲盤。

▽91・19217（四月二十日）＝㈱ニシキ製作所（新潟）、一〇〇V、〇・二一／〇・一八W、屋内用、パチンコ盤。

▽91・19273（四月二十八日）＝㈱カトウ製作所（東京）、一〇〇V、七八・五W、屋内用、スーパーアクション盤。

▽91・19294（四月二十八日）＝高砂電器産業㈱（大阪）、一〇〇V、一一〇W、屋内用、スロットマシン盤。

▽91・19341（五月九日）＝㈱ユニバーサル（栃木）、一〇〇V、一四〇W、屋内用、コリント盤。

▽91・19457（五月三十一日）＝ＯＳプロジェクト㈱（大阪）、一〇〇V、一八／一六W、屋内用、麻雀卓台。

▽91・19614（六月二十七日）＝㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、一〇〇V、一九〇W、屋内用、コリント盤。

▽91・10560（七月十二日）＝㈱大信（兵庫）、一〇〇V、一八W、屋内用、パチンコ盤。

▽91・19798（七月二十四日）＝矢野公一（愛知）、一〇〇V、三五／二九W、屋内用、パチンコ盤。

▽91・20006（八月二十七日）＝㈱テーカン（東京）、一〇〇V、一二〇W、屋内用、コリント盤。

▽91・20039（九月四日）＝㈱タイトー（東京）、一〇〇V、一一〇W、屋内用、スロットマシン盤。

▽91・20080（九月十二日）＝㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、一〇〇V、一五〇W、屋内用、コリント盤。

▽91・20171（九月二十一日）＝㈱ユニバーサル（栃木）、一〇〇V、二三〇W、屋内用、コリント盤。

電気乗物（有効5年）

▽91・19458（昭和五十四年五月三十一日）＝東洋娯楽機㈱（東京）、一〇〇V、四一〇W、屋外用。

▽91・20044（九月三日）＝加藤繁一（大阪）、一〇〇V、一五八W、屋外用。

光源応用遊戯器具（有効5年）

▽94・2340（昭和五十四年四月二十七日）＝㈱関西精機製作所（京都）、一〇〇V、二五〇W、屋内用。

電子応用遊戯器具（有効5年）

▽95・1654・1（昭和五十四年四月二十日）＝㈱東平商会（静岡）、一〇〇V、一〇五W、屋内用。

▽95・1711（四月六日）＝富士電子工業㈱（千葉）、一〇〇V、八五W、屋内用。

▽95・1721（四月十四日）＝パシフィック工業㈱（東京）、一〇〇V、一三五W、屋内用。

▽95・1723（四月二十日）＝菱藤電機㈱（兵庫）、一〇〇V、九五W、屋内用。

▽95・1724（四月二十日）＝㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、一〇〇V、七二W、屋内用。

▽95・1731（四月二十五日）＝㈱シグマ（東京）、一〇〇V、二四〇W、屋内用。

▽95・1735（五月十一日）＝パシフィック工業㈱（東京）、一〇〇V、一〇五W、屋内用。

▽95・1735・1（五月十一日）＝㈲大永製作所（神奈川）、一〇〇V、一〇五W、屋内用。

▽95・1736（五月十一日）＝サン電子㈱（愛知）、一〇〇V、七一W、屋内用。

▽95・1740（五月十一日）＝任天堂㈱（京都）、一〇〇V、七二W、屋内用。

▽95・1744（五月二十八日）＝任天堂㈱（京都）、一〇〇V、一〇三W、屋内用。

▽95・1754（五月二十八日）＝エイコク電機産業㈱（大阪）、一〇〇V、八〇W、屋内用。

▽95・1757（六月一日）＝㈱ショウエイ（東京）、一〇〇V、一二三W、屋内用。

▽95・1758（六月一日）＝㈱ゼネラル（神奈川）、一〇〇V、一二〇W、屋内用。

▽95・1760（六月七日）＝㈱エスコ貿易（東京）、一〇〇V、一八〇W、屋内用。

▽95・1767（六月二十一日）＝㈱ショウエイ（東京）、一〇〇V、一〇一W、屋内用。

▽95・1701・1（七月十六日）＝㈱東平商会（静岡）、一〇〇V、八一W、屋内用。

▽95・1701・2（七月十六日）＝㈲大永製作所（神奈川）、一〇〇V、八一W、屋内用。

▽95・1774（七月二日）＝大洋技研㈱（兵庫）、一〇〇V、九七W、屋内用。

▽95・1775（七月二日）＝㈱ワールドベンディング（大阪）、一〇〇V、五五W、屋内用。

▽95・1776（七月二日）＝太田喜代志（埼玉）、一〇〇V、七二W、屋内用。

▽95・1779（七月十三日）＝㈱大生電器（東京）、一〇〇V、五七W、屋内用。

▽95・1782（七月十六日）＝㈱ユニバーサル（栃木）、一〇〇V、一三五W、屋内用。

▽95・1790（七月二十四日）＝㈱ロジテック（神奈川）、一〇〇V、八五W、屋内用。

▽95・1791（七月二十四日）＝コンピューターサプライ㈱（東京）、一〇〇V、六一W、屋内用。

▽95・1798（七月三十日）＝高砂電器産業㈱（大阪）、一〇〇V、七五W、屋内用。

▽95・1799（七月三十日）＝㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、一〇〇V、一二〇W、屋内用。

▽95・1800（七月三十日）＝㈱ロジテック（神奈川）、一〇〇V、九七W、屋内用。

▽95・1721・1（八月六日）＝㈱長谷川製作所（神奈川）、一〇〇V、一二五W、屋内用。

▽95・1801（八月六日）＝大森電気㈱（東京）、一〇〇V、一〇一W、屋内用。

▽95・1802（八月六日）＝澤田正勝（愛知）、一〇〇V、五二W、屋内用。

▽95・1812（八月二十二日）＝㈱八千代電器産業（東京）、一〇〇V、七四・八W、屋内用。

▽95・1817（八月二十七日）＝㈱中部電機（長野）、一〇〇V、八一W、屋内用。

▽95・1818（八月二十七日）＝同和電気㈱（神奈川）、一〇〇V、七五W、屋内用。

▽95・1819（八月二十七日）＝㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、一〇〇V、一〇五W、屋内用。

▽95・1829（九月十一日）＝㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、一〇〇V、一五〇W、屋内用。

▽95・1830（九月十一日）＝㈱ナムコ（東京）、一〇〇V、一〇五W、屋内用。

▽95・1831（九月十一日）＝㈱ナムコ（東京）、一〇〇V、八五W、屋内用。

▽95・1832（九月十一日）＝コナミ工業㈱（大阪）、一〇〇V、一三〇W、屋内用。

▽95・1835（九月二十日）＝日本物産㈱（大阪）、一〇〇V、七三W、屋内用。

▽95・1836（九月二十日）＝日本物産㈱（大阪）、一〇〇V、一〇〇W、屋内用。

▽95・1837（九月二十日）＝㈱ナムコ（東京）、一〇〇V、一一五W、屋内用。

▽95・1838（九月二十日）＝電気音響㈱（東京）、一〇〇V、一〇三W、屋内用。

▽95・1839（九月二十日）、㈱エイコム電子機器（広島）、一〇〇V、六五W、屋内用。

▽95・1840（九月二十日）＝㈱協和産業（東京）、一〇〇V、七五W、屋内用。

▽95・1847（九月二十六日）＝富士電子工業㈱（千葉）、一〇〇V、九一W、屋内用。

▽95・1848（九月二十六日）＝㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、一〇〇V、一五〇W、屋内用。

☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆ ジュニアゲーム各種 ☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

●●●●●●●●●●●●●●● メダルゲーム各種 ●●●●●●●●●●●●●●●

レービン30　ロータリー2000　ポーカー　スーパーファイブ　バイバイゲーム

✣メダルゲーム機の設置運営につきましては、全日本遊園協会の「メダルゲーム場運営基準」を厳守して下さい。

レジャーシステム
Shin Nihon Kikaku

本　社/ 〒530 大阪市北区西天満6丁目1番2号千代田ビル別館5階 ☎(06)365-6621(代表)
支　店/ 〒111 東京都台東区浅草橋5-4-4 ジュエル秋葉原 ☎(03)866-6175
仙台営業所/ 〒980 仙台市上杉6丁目1番12号 鈴木ビル1F ☎(0222)75-6071~3
福岡営業所/ 〒812 福岡市博多区博多駅東3丁目3-16 川清ビル304号 ☎(092)471-8612~3
青森営業所/ 〒035 青森県むつ市新町12-4 ☎(01752)2-7780
東大阪営業所/ 〒578 東大阪市吉田7-2-35 ホワイトシャトー ☎(0729)65-0533

ゲーム性を追求したお薦め品

ZOOM8 2
ズーム エイトII

競馬ゲームを電光点滅式で!!
マイコン内蔵、音響効果も抜群
連勝複式、5倍賭、ネキスト付
▽91−11722(高砂電器製)

TABLE GRANDPRIX
テーブル・グランプリ

内ワクはモーターで回転
連複、5点張りの5倍賭
JP 300～600倍の内容
ネキストは競馬ゲームで
1～3点張、10～2倍戻
▽91−15021

テーブル・サンバ

連勝複式、ダブルチャンス付、
ネキストゲーム付の最新式テーブル型電光点滅メダルゲーム機。
ホッパー内蔵 ▽91−14065

ウィナーズサークル パート III

カラーTVで競争ゲームのダイゴ味を！　4人同時に楽しめ、
連勝複式、クレジット機構付。
▽95−2087（コロナ商事製）

ビッグショット II

ズームエイトの人気をアップに
迫力のマイコン・メダルゲーム機
▽91−11722

ビバ・コンチネンタル

2人用TVスロットの決定版!!
配当率調整可能、メダル3000枚
収納可能。
▽95−1664

以上のメダルゲーム機の設置運営につきましては「メダルゲーム場運営基準」を守ってご使用下さい。

株式会社 ベンドジャパン

本　社　〒556 大阪市浪速区恵美須西3-3-36 TEL.06(643)3857(大代表)
東京支店
〒104 東京都中央区新川1−18−7 新川ビル ☎03(553)8293(代)
沖縄支店　沖縄ベンドジャパン
〒901-22 沖縄県宜野湾市大山436 ☎09889(7)3333

ニューメダルゲーム時代の始まり

メカトロニクス機第一弾!!

コンピューター・コントロール
最新型マスゲーム機械

マジックトパーズ

★——テストオペレーション快調。
★——大好評のテスト機は
★——ゲームファンタジアで御覧下さい。

遊び方
- 5色の帽子のうちどの色の帽子の中に銀の玉が入っているかを当てます。
- 1つの帽子には1～20枚。1つから5つの帽子にメダルは賭けられます。
- 当たり枚数……2～10倍

仕　様
- 1～10人用
- 使用メダル：25セントサイズ
- 音楽機能付
- ホッパー払い出し方式（払出枚数：最高200枚）
- 幅　211cm
- 奥行き　112cm
- 高さ　200cm

限定予約生産

好評発売中

マスゲームとTVメダル機でゲーム場の売上は大幅アップ!!

TVメダルゲーム機（全機種カラー）

クレジットプレー・ペイアウト率調整が追加され大幅にグレードアップ!!

TV-SLOT 5LINE
最大投入枚数：5枚
最大払い出し枚数：3,000数

TV-CONTI H-BOY
最大投入枚数：6枚
最大払い出し枚数：1,500枚

TV-SPACON H-BOY
最大投入枚数：6枚
最大払い出し枚数：1,500枚

TV-POKER
最大投入枚数：16枚
最大払い出し枚数：8,000枚

TV-21
最大投入枚数：20枚
最大払い出し枚数：4,000枚

メダルゲーム機の設置運営につきましては「メダルゲーム場運営基準」を守ってご使用下さい。

御注文は今すぐに!!

シグマ商事株式会社
〒150 東京都渋谷区宇田川町13-11
東京 03・496・9933(代)
sigma

感動の軌跡を残す衝撃波!

熱い心でリードするゲームベンチャー………………ニチブツ

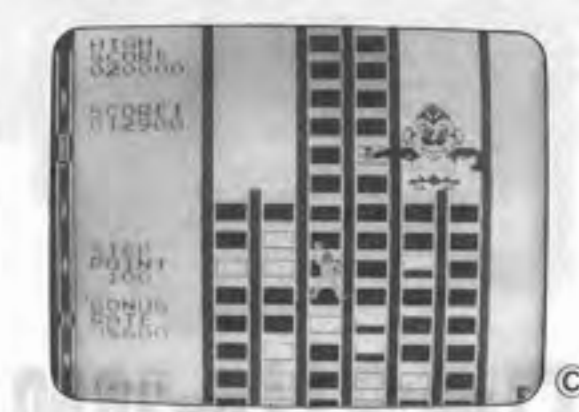
Nichibutsu

Frontier Spirit of Amusement

Nichibutsu

昨年よりご愛顧いただいています当社オリジナル製品《クレージー・クライマー》が強いご支援を賜わり、ますます話題を集める中で、ようやく安定した供給体制で、ご要望にお応えできるようになりました。今までのご迷惑をおわび申し上げます。又、皆様のご期待にそえるような、魅力ある新製品の開発も着々と進んでおり、先進の情熱も旺盛です。
常に遊びの世界をリードするニチブツ製品を今後共、よろしくお願い申し上げます。

超高層ビルに果敢にアタック、クライマーを阻むのは何か？

クレージークライマー
CRAZY CLIMBER™

ビル上階に待ち受ける怪物や障害物をかわし、登り続けるクライマー
屋上には歓迎のヘリコプターが!!

▽95-1836

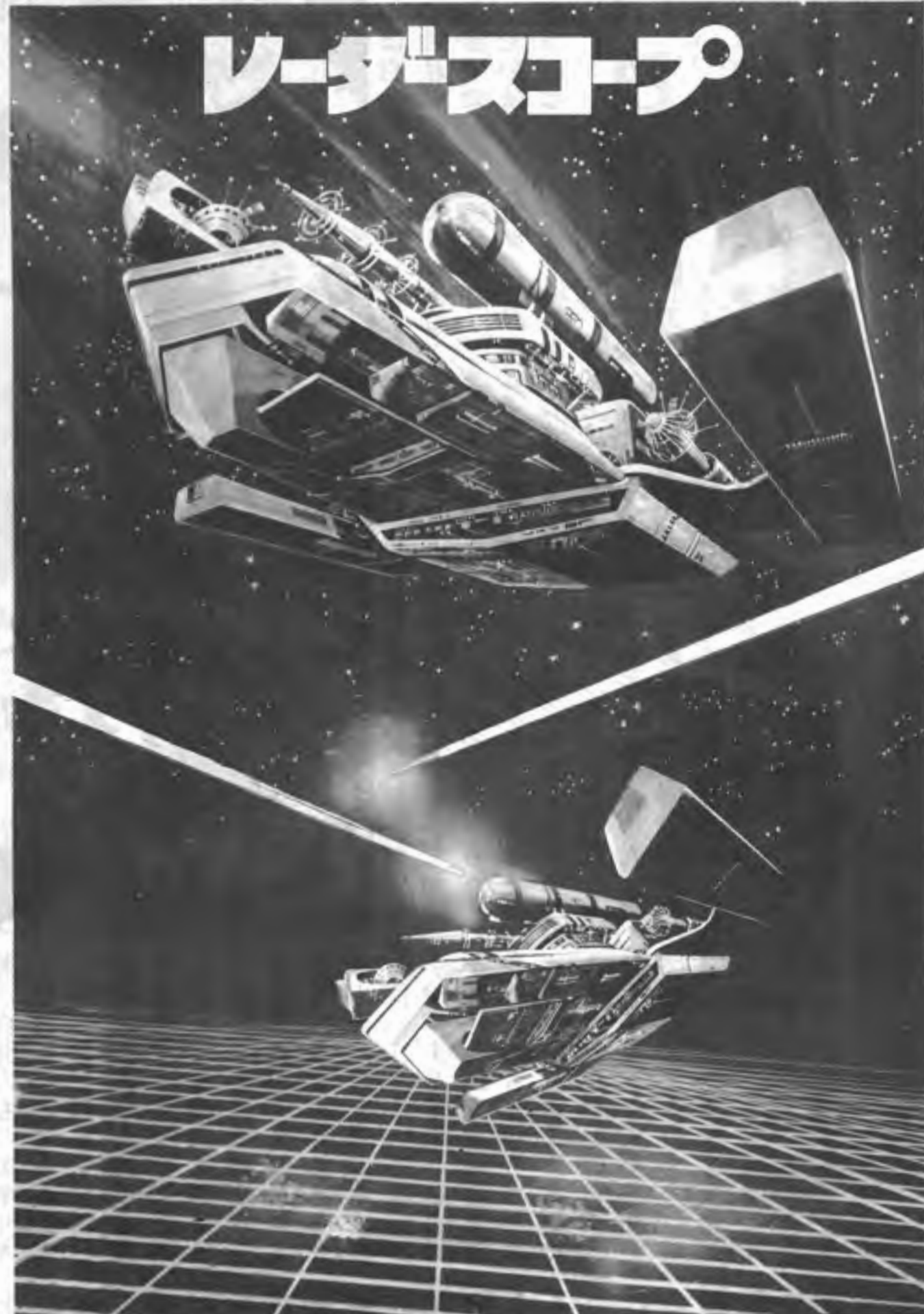
▽95-1999

Nichibutsu
日本物産株式会社
本社 大阪市北区天神橋1丁目12番9号
TEL.(06) 353-5211(代)〒530
TELEX 523-6891 NCBCOL J

東京営業所 東京都中央区日本橋小舟町15番地8号 ☎(03) 664-5271(代) 〒103
広島営業所 広島市京橋町2丁目6番地 日物ビル ☎(0822)64-4531(代) 〒730
奈良営業所 奈良市大宮町3丁目4番25号 やまとビル3F ☎(0742)33-6311(代) 〒630
札幌営業所 札幌市豊平区中の島1条7丁目9-1 もなみマンション ☎(011)824-2571(代) 〒062
仙台営業所 仙台市本町2丁目14番21号 図南ビル1F ☎(0222)65-5571(代) 〒980
京都営業所 京都府久世郡久御山町大字市田小字新珠城12-1 ☎(0774)44-6262(代) 〒613
㈱ニチブツ九州 福岡市博多区博多駅南4-4-17 ヤノウラビル1F ☎(092)472-7221(代) 〒812
㈱日物レジャーシステム 東京都中央区日本橋小舟町15番地8号 ☎(03) 664-6774(代) 〒103
NICHIBUTSU U.K.LIMITED 999 WOLVERHAMPTON RD. OLDBURY WEST MIDLANDS, B694RJ U.K. TEL.(021)544-4299
TELEX 335949 NICHUK G
NICHIBUTSU U.S.A CORP. 1815 W. 205TH ST. UNIT #302 TORRANCE CALIF. 90501, U.S.A. TEL.(213)320-5855
TELEX910349664NCBTUSA

新製品 RADAR SCOPE

〔特長〕

- 「謎」と「神秘」に満ち満ちた宇宙空間を、レーダースコープであざやかに表現しました。
- 宇宙船はレーザー砲を備えており、レーザー砲から連射されるミサイルは、レーダースコープのラインにそってすすみます。
- 敵機が、宙返りをしながら我が宇宙船に大きく迫る緊迫感は最高です。
- 敵機の体当たり攻撃音や爆破音などの効果音がゲームの雰囲気を一層盛りあげます。
- 鮮かな宇宙空間における迫力ある敵機のキャラクターデザインはプレイヤーをより熱中させることでしょう。

壮大な宇宙空間の広がりを強調したレーダースコープは、プレイヤーのご満足を得られることと確信いたしております。

テーブルタイプ

アップライトタイプ

鮮かなテレビ画面いっぱいに繰り広げられる"攻撃ヘリ"とサブマリンの大激戦！

ヘリファイア

宇宙の神秘に生きる謎の未確認生物"火の鳥"と我が宇宙船との大宇宙戦争ゲーム！

スペースファイアバード

任天堂レジャーシステム

本社 〒101 東京都千代田区神田須田町1-22 TEL 03(254)1647
関西支社 〒542 大阪市南区長堀橋筋1丁目32 TEL 06(245)4155
京都営業所 〒605 京都市東山区福稲上高松町60 TEL075(541)6111
名古屋営業所 〒451 名古屋市西区藪下町29番地 TEL052(561)1685
岡山営業所 〒700 岡山市奉還町4丁目4番11号 TEL0862(52)1821

メダルゲームの決定打!! はやくも熱い視線がこのマシンに。

ご好評のペイアウト麻雀が、ますます面白くなりました。

特許出願中

ゲームをスリリングにそしてエキサイティングにさせる新機構

①いままで一定だったボールスピードが、4段階に調節可能(DIP SW)。プレイヤーのレベルに合わせて設定できます。
②画面に捨牌表示の機能がプラスされ、フリテンも導入。捨牌表示の時間調節も可能。
③ゲームの進行にあわせ、「ロン」「ツモ」「チョンボ」「リーチ」「アレー」の音声が出ます。
④麻雀ゲームのシンボルキャラクターが画面上に出現。
⑤コンピューターの聴牌形を大幅に増加。待ちも単騎から3面待ちまでと調節可能。
⑥コンピューターの聴牌面子を裏牌にこすることで、スリリングなゲームの面白さを倍増。
⑦コインシステムは、なんと200数通り。自由に選択して下さい。
⑧メダル変更などマイクロSWの調節を、容易にするためホッパーは脱着可能。
⑨金庫は大型化。容量も増えました。
⑩テーブルの足は65～69㎝まで調節可能。

以上のメダルゲーム機の設置運営につきましては「メダルゲーム場運営基準」を守ってご使用下さい。

新しい魅力を身につけ、再び我々の前に姿を現わしたパンサーにご注目下さい。

アイレム株式会社

●プレイテーブルのお申し込み、お問い合わせ
■本社／大阪市東区安土町2丁目30番地(大阪国際ビル20F)　☎06(264)1391(大代表)
■松原センター／大阪府松原市西大塚1丁目1－5－16　☎0723(36)1174(代表)

アイレムはこれからもお客さまの要望に応える有力機種を発売してまいりますのでご期待下さい。基板のみの販売もいたします。
「MGP-II」「PA」は当社の開発したオリジナル商品です。特許、実用新案、商品登録出願中。

連続SF——95

希望の島
—宇宙同時革命の結果—

育田佐市

小団円（C）

宇宙新世紀人・エプシロンは何が何やら訳が分からず、きょとんとして茫然自失の態でただただ事の成りゆきを見まもるだけであった。

宇宙新世紀人Xだけの力では、いくらXに勇気というパワーがあってもブラック・スーパースター・エックスの世界からエプシロンをかくも容易に救出することが可能な筈はないのである。とはいえ現にエプシロンは易易とブラック・スーパースター・エックスの世界の中を最短距離でエプシロンへと直進して来て、エプシロンをブラック・スーパースターの世界の外へと連れ出してしまったのである。

二人が辿り着いた山奥の苫には白い顎鬚をはやした一寸法師のように小さな人がいた。

〈ただいま〉

〈おう、よかった、よかった〉

〈これがエプシロンです〉

〈おい、エプシロン、こちらは山島太郎さんだお前の生命の恩人だ、御礼を述べなさい〉

〈X、山島太郎というのは何者なのだ〉

〈それが私にも分らないのだ〉

〈おいおい下らぬことをいちいち詮索しなくともよい〉

〈はい〉

〈は、はい、この度はどうも有難うございました〉

〈でもXよ、俺たちよりもエネルギーのヴォルテージが高い存在がこの時代の地球星のヤポンにいる訳はないだろう〉

〈それが私にも全然分らない〉

〈こらこら、自分たちだけでこそこそ話をするな、失礼にあたるだろうが、この私を前にして〉

〈X、俺たちがお互いに交感しているのがまるみえのように他の人に感知されるという経験は未だかつてなかったのだがなあ〉

〈おい、自分たちだけで話をしたらあかんというのが分らぬのか、ひとつ懲しめてやろうか〉

〈う、う、う〉

宇宙新世紀人・エプシロンは全身金縛りにされたような状態で特に頭部にはしる激痛は酷かった。

見えざるものの手

山島太郎と宇宙新世紀人Xの前には孫悟空が七転八倒していた。

〈山島さん許してやって下さい。エプシロンには別に悪気があったわけではないのですから〉

〈わたしとしたことが、早まったことをしてしまった。許してくれ〉

頭をかかえていた孫悟空の姿はすうっと消えてそこにはただ風が吹いているだけである。

〈エプシロンよ、もう下らぬ詮議だてはよせ〉

〈うん、よくわかった〉

と、エプシロンが返事をした途端に、エプシロンには山島太郎とXの存在が感知出来なくなってしまった。

エプシロンはすっかり途方に暮れてしまった。

〈えい、仕様がない、この苫でしばらく横になって休息することにするか〉

実はこの瞬間、Xと山島太郎が合体していたのである。この二人のエネルギーがエプシロンのもつエネルギーを遥かに越えているのでエプシロンからは二人の合体を感知出来なかった。

では、Xやエプシロンが山島太郎の存在をそれと感知出来たのは何故かというと、感知出来る程度のエネルギーを山島太郎が宇宙新世紀人たちに流してやったからなのであり、合体する時には、その瞬間、山島太郎は自分が保有しているエネルギー量以上になるようにXに自分のもつエネルギーを流したのである。これはよほど相手を信頼しなければ出来ないことであった。

それでも山島太郎はそうすることで強い衝撃をうけたのか、エプシロンの方へ流すべきエネルギーが止ってしまったようだ。

が、すぐそのことに気がついた山島太郎はエプシロンにもしかるべきエネルギーを流そうとしたら、エプシロンは苫で気持よさそうに大鼾をかいていた。

〈エプシロンも大変だったかして、疲れきって眠ってしまったようだ〉

〈エネルギーを送って起してしまうのも気の毒なこった〉

〈ここは、ひとつ、エプシロンが合体して感知することを甘美な夢に変えてメッセージとして送ってやることにするか〉

〈そうです、そうしてやって下さい〉

〈よし、よし〉

エプシロンは居眠りしながらもその安らかな寝顔に微笑をうかべながらしきりに頷いている。きっといい夢を見ているのだ。

XはXで驚きの連続である。

〈よもやこういうことがあったとは、全く知らなかったことばかりだ〉

〈魂消えてしまうな〉

〈そう驚かずに、冷静にこの事実をうけとってくれ〉

〈は、はい〉

話はこうである。

どうやら四十七士の話に似たところもあるようだ、四十七士には四十八番目の男がいたのだが、宇宙新世紀がはじまる瞬間にも同じようなことが起きてしまった。どうしてそうなったかは山島太郎にも分っていないようだが、山島太郎がエプシロンやXと較べものにならないほどのエネルギーを保有している謎は解けた。

プレ宇宙新世紀から宇宙新世紀へと移行する瞬間、見えざるものの手によってことはなされてしまっていた。

本当はこの瞬間に宇宙のすべてのエネルギーがことごとく蒐集され全宇宙新世紀人たちに平等に等分して装塡されたはずであったが、実際にはそうなってはいなかった。

〈うーむ〉

とXは唸ってしまう。

宇宙新世紀人たちに装塡されたエネルギーは蒐集されたものの一割に過ぎなかった。

後の九割を担って出来あがったのが山島太郎であった。

しかし、山島太郎のもつエネルギーの巨大さ故に、宇宙新世紀人たちからは山島太郎の存在については一切感知出来なかっただけである。